PEARL HINTBOOK

zur Vollversion

DOOM

INHALTSVERZEICHNIS

I Allgemeines 3
I.1 Gewährleistungsausschluß & Copyright 3
I.2 Anmerkung zur Shareware-Version 3
II Kommandozeilenparameter 4
II.1 Standardparameter 4
II.2 3D-Effects 5
II.3 Multiplayer-Game only 5
III Geheime Codes 6
IV Beschreibung der Gegner 8
V Waffen und Munition 9
V.1 Waffen und deren Anwendung 9
V.2 Welchen Effekt haben Waffen und Munition? 10
VI Beschreibung der "Secret Parts" in den einzelnen Levels 12
VI.1 Knee-Deep in the Dead 12
VI.2 The Shores of Hell 19
VI.3 Inferno 23
VII Multiplayer-Mode 26
VIII Anhang 29
VIII.1 Undokumentierte Tasten: 29
VIII.2 Multiplayer-Mode funktioniert nicht 29
VIII.3 An alle, die nicht mehr aufhören können 29

I Allgemeines

I.1 Gewährleistungsausschluß & Copyright

Gewährleistungsausschluß

Diese Dokumentation mit Hinweisen zu dem Spiel DOOM von id SOFTWARE wurde nach bestem Wissen und mit höchster Sorgfalt erstellt. Dennoch kann nicht ausgeschlossen werden, daß aufgrund von Druck-, Schreib- oder Interpretationsfehlern, bzw. durch Fehler in den uns vorliegenden Materialien, die hier beschriebenen Sachverhalte nicht vollständig, oder nicht auf die Ihnen vorliegende Version von DOOM zutreffen.

Copyrightbestimmungen

Die Rechte an dieser Dokumentation liegen ausschließlich bei
PEARL AGENCY
Allgemeine Vermittlungsgesellschaft
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen

Jegliche Vervielfältigung und oder Wiedergabe dieser Dokumentation ist ungeachtet der Beschaffenheit des Mediums ohne schriftliche Genehmigung durch die Urheberrechtsinhaberin strengstens untersagt.

I.2 Anmerkung zur Shareware-Version

Obwohl das "Pearl-Hintbook" Bestandteil der Vollversion von "DOOM" ist, sei der Vollständigkeit halber auf folgendes hingewiesen:
Die Shareware-Version von "DOOM" enthält nur eine der drei Missionen. Jede Mission beinhaltet acht Level. Auch in der Shareware-Version werden Modem und Netzwerkunterstützung angeboten.
Es ist möglich, daß einige der hier beschriebenen Optionen und Parameter in der Shareware-Version nicht funktionieren.

II Kommandozeilenparameter

Die meisten Kommandozeilenparameter, die DOOM akzeptiert, können untereinander gemischt werden. Allerdings ergeben nicht alle Kombinationen einen Sinn - bspw. **-RESPAWN -NOMONSTERS**.

II.1 Standardparameter

Parameter	Option	Bedeutung
-CONFIG	<PATH\FILE>	Lädt eine Konfigurationsdatei. Die Angabe des Pfadnamens ist optional.
-DEVPARM		Developers-Mode. Mit <F1> erhält man in diesem Modus einen PCX-Screenshot.
-DEBUGFILE	<file>	Schreibt alle Debug-Informationen in die angegebene Datei.
-EPISODE	<#>	Hiermit kann eine der drei Missionen ausgewählt werden: # = 1-3.
-FILE	<name>	Fügt eine WAD/LMP-Datei in die Dateiliste ein.
-LOADGAME	<#>	Startet DOOM und lädt das Spiel, das in dem Slot mit der Nummer # gespeichert wurde.
-NODRAW[1]		bringt auf manchen Systemen einen schnelleren Bildschirmaufbau.
-NOBLIT[1]		Spielt ein Spiel auf manchen Systemen schneller ab.
-PLAYBACK	<name w/o .LMP>	Spielt eine aufgezeichnete Demo ab
-RECORD	<name w/o .LMP>	Zeichnet ein Spiel auf
-RECORDFROM	<#><file>	Zeichnet ein Demo in der angegebenen Datei auf und startet das Spiel, welches im Slot mit der Nummer # gespeichert wurde.
-RESPAWN		Damit werden alle Monster 8 Sekunden, nachdem sie abgeschossen wurden, wieder lebendig.
-SKILL	<#>	Wählt den Schwierigkeitsgrad: # = 1-4

[1] Nur in Verbindung mit dem Parameter TIMEDEMO

Parameter	Option	Bedeutung
-TIMEDEMO	<name w/o .LMP>	Gibt an wie oft der Bildschirm während einer Demo neu aufgebaut wurde.
-WART	<episode><level>	Fügt eine externe Datei der internen Fileliste hinzu
-WARP	<episode><level>	Beginnt mit der angegebenen Episode im angegebenen Level.

II.2 3D-Effects

-LEFT	Network-Terminal linker Bildschirm
-RIGHT	Network-Terminal rechter Bildschirm

Wenn Ihnen ein Netzwerk zur Verfügung steht, sollten Sie folgendes ausprobieren: Bauen Sie drei Bildschirme vor sich auf, wobei der Mittlere genau vor Ihnen steht. Die beiden anderen sollten rechts und links im 45°-Winkel zu dem Mittleren befinden.
Starte Sie nun DOOM wie folgt:

linkes System:	"doom -devparm -net 3 -left"
mittleres:	"doom -devparm -net 3 "
rechtes System:	"doom -devparm -net 3 -right"

Nun kann man in drei Richtungen schauen, indem einfach der Kopf entsprechend bewegt wir. Jeder Bildschirm zeigt ein anderes Bild und repräsentiert die drei Blickrichtungen.

II.3 Multiplayer-Game only

-DEATHMATCH	startet DOOM im DeathMatch-Mode
-DRONE <#>	Erstellt eine Kopie des Spielers mit der angegebenen Nummer.
-NOMONSTERS	startet DOOM ganz ohne Monster! Dieser Modus ist zwar auch im Single-User-Betrieb möglich, macht aber eigentlich nur im DeathMatch-Mode einen Sinn, da hier die Monster wirklich nur im Weg sind.

DOOM

III Geheime Codes

Einige der Codes funktionieren nur, wenn das Spiel in einem der höheren Schwierigkeitsgrade, bzw. mit -devparm, gestartet wurde.

idbehold? Hierbei steht das Fragezeichen für

- **a** alle Karten. Es werden alle Karten angezeigt, wenn die Tabulatortaste betätigt wurde. Bereiche, in die man noch nicht vorgedrungen ist, werden grau angezeigt. Dauer: 1 Level.
- **s** übermenschliche Stärke. Das Blickfeld wird kurz rot. Dauer: 1 Level.
- **i** unsichtbar. Das Aussehen des Protagonisten wird verschwommen und man kann von den Gegnern nur sehr schwer wahrgenommen werden. Dauer: 60 Sekunden.
- **l** besseres Licht. Selbst Bereiche, die völlig im Dunkeln liegen, werden taghell erleuchtet. Dauer: 120 Sekunden.
- **r** Strahlenschutzanzug. Damit kann man durch den grünen, radioaktiven Abfall gehen, ohne verletzt zu werden. Dauer: 60 Sekunden.
- **v** Unverwundbar. Die Sicht wird grau in grau angezeigt und man ist immun gegen alle Angriffe. Dauer: 30 Sekunden.

idchoppers ersetzt die Waffe Nr. 1 durch die Kettensäge. Außerdem wird "DOESN´T SUCK - CM" am Bildschirm angezeigt.

idclev?? Sprung in das Level, das durch die ?? spezifiziert wird. Hierbei steht das erste Fragezeichen für die Nummer der Mission, (in der Shareware-Version kann nur eine 1 angegeben werden) und das zweite Fragezeichen steht für die Nummer des gewünschten Levels (1 bis 9).

iddqd[2] Unverwundbarkeit

[2] Achtung: Wenn man unverwundbar ist, und in einen der Seen hineinfällt, aus denen man nicht mehr herauskommt, dann hängt das Spiel, da sich die Kraftreserven natürlich nicht abbauen! Dann hilft nur noch idspispopd, dann kommt man wieder heraus!

iddt wird im Automap-Mode benutzt. Bei erstmaliger Eingabe wird die Karte des gesamten Levels angezeigt; diejenigen Bereiche, die man noch nicht besucht hat werden grau angezeigt. Gibt man diesen Code ein zweites Mal ein, werden alle Objekte, die auf dem Boden liegen, angezeigt.
Beim dritten Mal wird aus dem Automap-Mode in den normalen Modus zurückgeschaltet.

idkfa 200 % Bewaffnung, 200 % Schutzschild; man verfügt über alle Waffen

idmypos Anzeige des Winkels und der xy-Koordinaten in Hexadezimalcodes.

idspispopd Dieser Code erlaubt es dem Spieler durch Wände zu gehen, allerdings kann man keine Objekte mehr aufnehmen während dieser Modus aktiviert ist. Der beste Modus um einen Bereich zu erkunden.

Anmerkung Im Netzwerkmodus mit einem schwarzen Spieler (INDIGO) funktionieren die Befehle, die mit «i» anfangen nicht, da mit diesem Buchstaben der Chat-Mode zum schwarzen Spieler (INDIGO) aufgebaut wird.

IV **Beschreibung der Gegner**

Former Humans (ehemalige Menschen)
Erscheinung: Gestalten in dreckverschmierten Kampfanzügen
Eigenschaften: Nicht besonders gefährlich, aber verdammt häufig.

Former human Sergeants (ehemalige Sergeants)
Erscheinung: Gestalten in schwarzer Rüstung, auch ziemlich dreckig.
Eigenschaften: Die gleichen Typen wie oben, aber viel schlimmer und zäher. Wenn Sie nicht aufpassen, verpassen Sie Ihrem Kampfanzug ruckzuck ein paar Extralöcher

IMPS (Kobolde)
Erscheinung: Braune, fürchterliche, menschenähnliche Gestalten.
Eigenschaften: Bisher waren Sie vielleicht der Meinung, ein Kobold sei ein kleines putziges Kerlchen mit ´nem roten Mäntelchen, aber diese hier sind etwas völlig anderes. Sie vertragen jede Menge Munition und verschießen Feuerbälle, damit rösten sie alles, was in Ihre Nähe kommt. Man sollte sich also lieber etwas besseres als diese kleine Pistole besorgen, wenn man mehr als einem von ihnen begegnet.

Demons (Dämonen)
Erscheinung: Rosa Horrorfratzen, die nur im entferntesten Menschen ähnlich sehen. Sie sehen eher aus wie rasierte Gorillas, nur, daß sie Hörner, einen großen Kopf und jede Menge schlechte Zähne haben.
Eigenschaften: Sehen zwar aus wie Gorillas, sind aber viel schwerer zu töten. Man sollte ihnen auf keinen Fall zu nahe kommen.

SPECTRES (Phantome)
Erscheinung: Vage, unidentifizierbare Erscheinungen.
Eigenschaften: Großartig, genau das was einem jetzt noch gefehlt hat. Fast unsichtbare Monster.

LOST SOULS[3] (Verlorene Seelen)
Erscheinung: Brennende Totenschädel.
Eigenschaften: Ziemlich bescheuerte und dumme Monster. Sie sind schwierig zu erwischen, weil sie scheinbar ziellos in der Gegend herum fliegen.

CACODEMONS[4] (Todesdämonen)
Erscheinung: Gigantische, schwebende, einäugige Köpfe.
Eigenschaften: Sie schweben durch die Luft und speien Kugelblitze. Sie haben ein verdammt großes Maul. Wenn man Ihnen zu nahe kommt, wird man versengt.

Barons of Hell (Oberteufel)
Erscheinung: Man erkennt sie von alleine, wenn man ihnen begegnet.
Eigenschaften: Diese Typen sind ziemlich zäh und seit dem Tyrannosaurus Rex so ziemlich das Schlimmste, was auf zwei Beinen läuft.

V Waffen und Munition

V.1 Waffen und deren Anwendung

(bitte nicht zu Hause, sonder nur in DOOM verwenden!):

Faust: Sollte nie benutzt werden, außer man ist wirklich sauer. Das ist zwar cool, aber nicht so effektiv wie die Kettensäge.

Kettensäge: Geeignet für enge Ecken. Damit schlitzt man die Dämonen und Spectres auf. Dies ist wahrscheinlich die beste Waffe für alle Gegner, die selbst nicht schießen.

Pistole: Allroundwaffe. Tötet die ehemaligen Menschen, aber das Gewehr ist effizienter.

Schrotflinte: Wahrscheinlich die beste Allroundwaffe. Man sollte es die meiste Zeit benutzen. Der einzige Nachteil ist, daß man nicht sehr schnell hintereinander schießen kann.

[3] Nicht in der Shareware-Version
[4] Nicht in der Shareware-Version

Maschinengewehr: Für die meisten Gegner ist diese Waffe zu schwach, da es lange dauert bis man sie getötet hat. Nur gut, wenn viele Monster nebeneinander stehen.

Raketenwerfer: Gut für Schüsse auf lange Distanz und auf viele Gegner, die sich am selben Ort befinden. Vorsicht: Man kann von dieser Waffe genauso selbst verletzt werden, wenn die Rakete auf kurze Distanz abgefeuert wird.

Plasmaschleuder[5]**:** Gute Schnellfeuerwaffe. Manche Gegner werden damit ziemlich schnell vernichtet, bei anderen dauert es etwas länger.

BFG9000[5]**:** Die stärkste Waffe. Tötet fast jeden Gegner mit einem Schuß, benötigt allerdings jede Menge Energieeinheiten und man kann nicht sehr schnell hintereinander schießen.

Hinweis: Im ersten Level gibt es keine Kettensäge. Man findet sie erst im Level 2 der ersten Mission.
So erhält man die Kettensäge:

- Man betätige den Schalter bei der Säure und geht durch die Türe, die sich nun öffnet. Nun gelangt man in einen "Computer-Maze".
- Westlich davon gibt es eine versteckte Tür.
- Wenn man auf eine bestimmte Stelle an der Wand schießt, öffnet sich die Tür.
- Man folgt dem Korridor, der sich nun öffnet, und aktiviert den roten Schalter in dem großen Raum.

V.2 Welchen Effekt haben Waffen und Munition?

Ammo	= 1 Punkt
Schrotflinte	= 7 Punkte (feuert 7 Geschosse; 1 Punkt pro Geschoß) nicht jedes Geschoß trifft
Berserk	= 10 Punkte
Cell & Plasma	= 2 Punkte
Rakete	= 20 Punkte
BFG9000	= 50 Punkte

Raketen und BFG9000 haben Auswirkungen auf einen ganzen Bereich.

[5] Nicht in der Shareware-Version

Munitionsverbrauch

In der folgenden Liste wird der Munitionsverbrauch für jeden Gegner angegeben. Diese Liste bezieht sich auf den Ultra-Violence Mode.

Monster	Ammo	Schuß	Rock	Cell	9000
Human	2	1	1	1	1
Sergeant	3	1	1	2	1
IMP	6	1	1	3	1
Demon	14	3	1	7	1
Spectre	14	3	1	7	1
Souls	10	2	1	5	1
Caco.	36	6	2	18	1
Barons	100	15	5	50	1
BOSS-2	400	58	20	200	4
BOSS-3	300	43	15	150	3

Beachte: Diese Angaben beziehen sich nur auf Treffer.

V.2.1 *GOODIES*

Wie bei allen Computerspielen kann der Protagonist auf seinem Weg durch das Labyrinth auch hier alle möglichen Gegenstände aufsammeln, die ihm entweder zu neuer Kraft, einer neuen Waffe oder Schutz vor Strahlen verhelfen. Insbesondere gibt es:

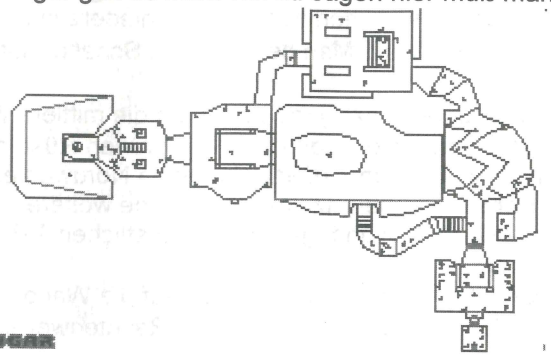
* diverse Schutzanzüge
* Supercharger (erhöhen das Energieniveau um zehn Prozentpunkte)
* Gesundheitsbonus
* Munition für die Waffen
* Backpack (damit kann man doppelt so viel Munition mit sich herumtragen)

VI **Beschreibung der "Secret Parts" in den einzelnen Levels**

VI.1 Knee-Deep in the Dead

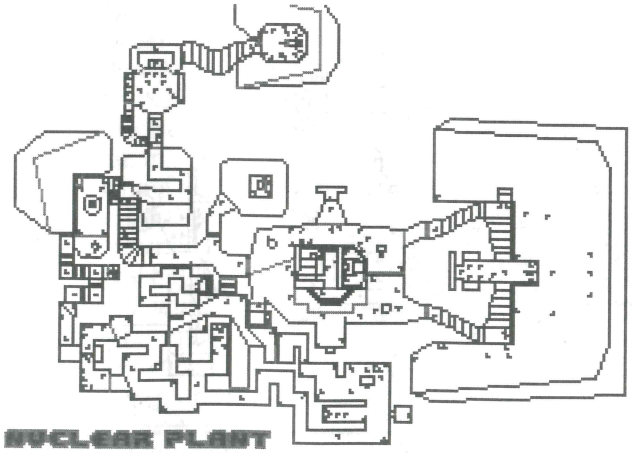
VI.1.1 HANGAR

* Zum Hangar gibt es nicht viel zu sagen hier muß man einfach durch.



E1M1: HANGAR

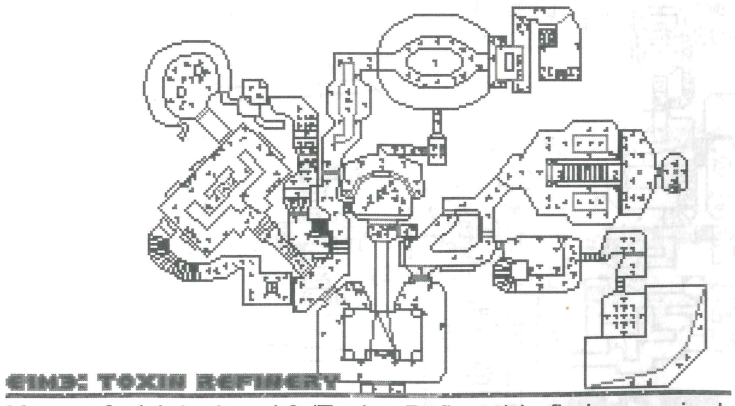
VI.1.2 NUCLEAR PLANT



E1M2: NUCLEAR PLANT

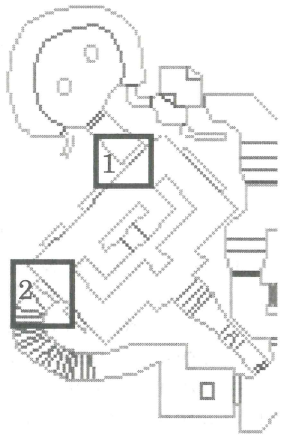
* Im Osten gibt es eine versteckte Türe in der nördlichen Ecke des Treppenhauses. Zuerst scheint sie nur in eine Richtung zu funktionieren (von draußen nach drinnen).
* Direkt hinter der roten Türe muß man rechts um die Ecke biegen. Auf der linken Seite sieht man nun eine Einbuchtung. Tritt man in diese hinein, bewegt sie sich zur Seite und man begegnet einigen Aliens. Man kann nun in einen Raum sehen, in dem sich die Kettensäge und einige Aliens befinden. Es empfiehlt sich, diese schon von hier aus niederzumachen.
* Ein bißchen weiter gibt es einen Lift. Man betätige den Schalter auf der linken Seite des Lifts.
* Im südlichen Teil (im "Computer-Maze") muß man auf die mittlere Wand schießen, die gen Westen zeigt (diejenige hinter der grünen Rüstung). Damit gelangt man an die Kettensäge. (Der Schalter im Nordwesten ermöglicht es, an die Kettensäge heranzukommen.) Eine weitere Rüstung befindet sich hinter der östlichen Wand, ganz im nordöstlichen Teil der Treppe.
* Im "Computer-Maze" erhält man durch einen Druck auf die Wand zwischen den beiden weißen Streifen ein Backpack und einen Raketenwerfer.

VI.1.3 Toxine Refinery



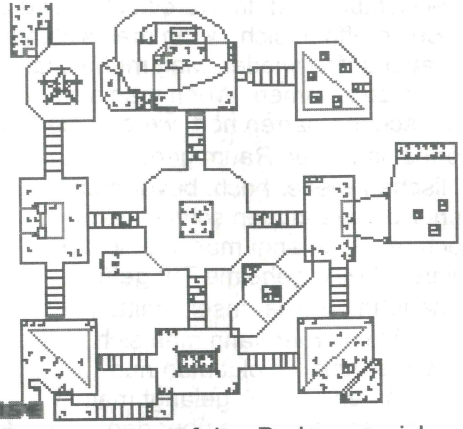
* Man muß sich im Level 3 (Toxine Refinery) befinden, um in das geheime Level dieser Mission zu gelangen. Zuerst gibt es da einen Raum mit einem armierten Aufzug. Dieser Aufzug befindet sich im Nordwestteil der Karte. Wenn man den roten Schalter in diesem Raum betätigt, wird ein Korridor

geöffnet und man kann in einen weiteren Raum hineinblicken, in dem eine glühende Kugel sichtbar wird. Im Nordwesten sind zwei geheime Passagen (siehe Karte). Beide öffnen sich, wenn man sich auf der Treppe befindet, schließen sich aber sofort wieder. Man muß schon verdammt schnell rennen, um hinein zu kommen. Wenn man sich auf der Treppe befindet und ein mechanisches Knarren hört, werden die Nischen versenkt.



* Wenn man normal in diesen Raum geht, kommen die Nischen wieder hoch, bevor man sie sehen kann. Aber wenn man schnell genug die Treppe hoch rennt, gelangt man in eine der Nischen und wird an eine geheime Tür geführt.
* Die erste Nische führt zu einer Insel inmitten von glibbrigem Schleim. Hier kann man sich einen Raketenwerfer holen. Folgt man nun dem Schleim durch den Tunnel, gelangt man an einen Schalter, der die Brücke über den Kanal öffnet, durch den der Schleim fließt. Eine versteckte Tür ist ebenfalls in der Nähe dieses Schalters, aber nur die Brücke führt zu dem geheimen Ausgang. Im Osten liegt der Ausgang (die Wand ist hier heller dargestellt). Man gelangt dorthin durch einen weiteren versteckten Raum, der auch das Maschinengewehr enthält. Im Südosten gibt es einen Supercharger (Schalter an dem Pfeiler betätigen). Nun wird die Zugbrücke herabgelassen. Auf jeden Fall muß man vorsichtig sein, wenn man sie überquert! Jede Menge Aliens lauern hinter automatischen Türen. Die beste Taktik ist, mit dem Maschinengewehr in der Hand über die Brücke zu rennen und sobald man hört, daß sich die Türen öffnen, muß man sich umdrehen und im Rückwärtsrennen auf die Gegner feuern. Im Norden findet man nun einen Korridor, an dessen Ende sich ein Schalter für das versteckte Level befindet. Einen Aufzug kann man betreten, wenn man gegen die Wand läuft. Hinter einer blauen Tür in der östlichen Ecke gibt es einen versteckten Ausgang. Nun ist die Kettensäge und der Supercharger verfügbar und man wird teilweise unsichtbar.
* Die zweite Nische führt zu einer blauen, glühenden Kugel, dort findet man einen Raketenwerfer.

VI.1.4 MILITARY BASE



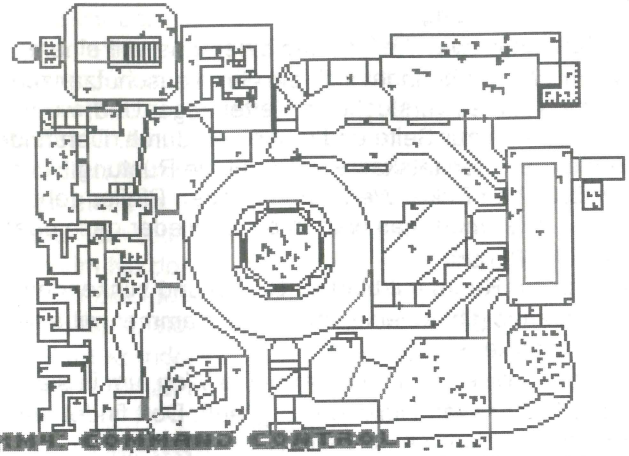
E1M3: MILITARY BASE

* Im Nordosten ist ein Pentagramm auf den Boden gezeichnet. Wenn man es berührt, kommen jede Menge Gegner in den Raum. Wenn man um das Pentagramm herumläuft und dann zu dem Korridor rennt, kann man sie einzeln abknallen.
* Im Osten ist ein Aufzug in die Wand eingebaut. Man kann sich hier mit Energie und anderem versorgen (links).
* Hier gibt es in der Südwestecke auch eine Falltür.
* Wenn man sich ganz im Norden befindet, muß man die östliche Wand berühren. So gelangt man in eine Kammer mit einigen hohen Säulen. Die Säule auf der entgegengesetzten Seite des Raumes bewegt sich nach oben, wenn sich jemand auf der Treppe befindet. Man muß auf die Treppe rennen und warten bis der Pfeiler nach oben geht. Dann springt man auf die anderen Pfeiler, indem man ziemlich schnell entgegen dem Uhrzeigersinn über sie hinweg rennt.
* Um an den Schalter zu gelangen, mit dem man dieses Level verläßt, muß man dem Graben folgen. Auf der linken Seite gibt es eine kleine Insel, auf der sich der Schalter befindet und rechts findet man den Aufzug, der nach oben führt.

VI.1.5 COMMAND CONTROL

* Die helle Wand auf der linken Seite (ganz am Anfang, noch vor der Türe) enthält ein Backpack.
* Zwei Plattformen, auf denen IMPS lauern (hinter der gelben Kartentüre), fungieren als Aufzug (in DOOM V1,2). Mit dem rechten gelangt man in

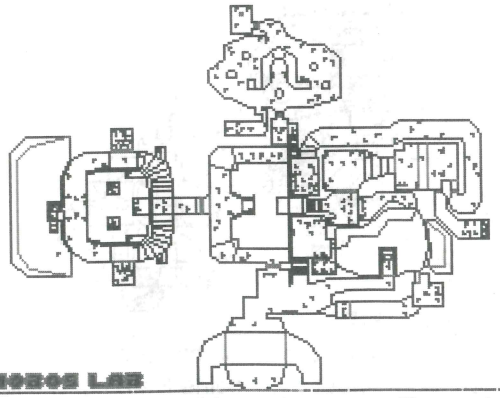
einen versteckten Raum und kann den Weg in den dunklen Raum abkürzen.



E1M5: COMMAND CONTROL

* Der südliche Ausgang aus dem runden Raum (der mit den Strahlenanzügen) führt zu einem Graben. Am besten folgt man dem Graben in östlicher Richtung, um den Raketenwerfer und den Supercharger zu erhalten. Der Ausgang befindet sich jetzt in westlicher Richtung.

VI.1.6 PHOBOS LAB

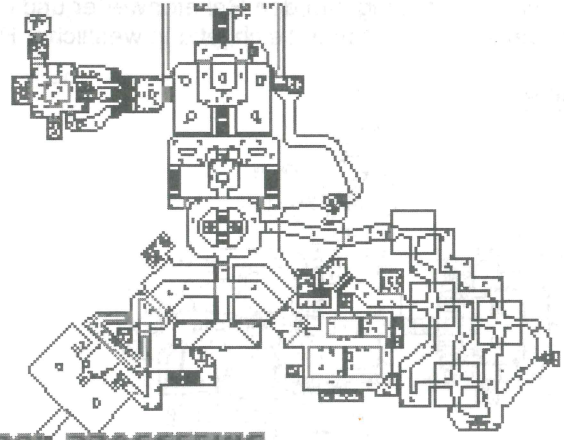


E1M6: PHOBOS LAB

* Der Raum in der Mitte (hinter der ersten Treppe) hat einen geheimen Raum im Norden (hinter den Kartons).

* Nun wendet man sich nach rechts. In der südöstlichen Ecke der Säure gibt es einen Geheimgang (die andere bunte Wand). Hier findet man den Raketenwerfer und die blaue Rüstung.
* Im Nordwesten ist ein Raum mit zwei Pfeilern und einer Insel mit einem Schalter. In der Nische im Westen befindet sich ein Strahlenschutzanzug. Die südliche Wand dieses Raumes versteckt die Kettensäge. Und, wenn man sie berührt, bewegt sie sich zur Seite und läßt einen durch. Dort findet man auch einen Supercharger (Sanitätskasten). Die blaue Rüstung befindet sich in der nordöstlichen Ecke. Wenn man auf den Pfeiler geht, bewegt er sich nach unten. Hier muß man warten bis er wieder nach oben geht und kann dann hinüberspringen.
* Im Nordosten befindet sich ein Raum mit blauem Boden und blinkendem Licht. Im Süden dieses Raumes gibt es eine versteckte Kammer mit einem Backpack und einer Computerkarte.
* Die nördliche Kammer ist teilweise versteckt. Der beste Weg, um in sie zu gelangen, ist, indem man an der Wand links entlang läuft. Dort findet man ein Nachtsichtgerät, das einem ziemlich gute Dienste erweist.

VI.1.7 CENTRAL PROCESSING

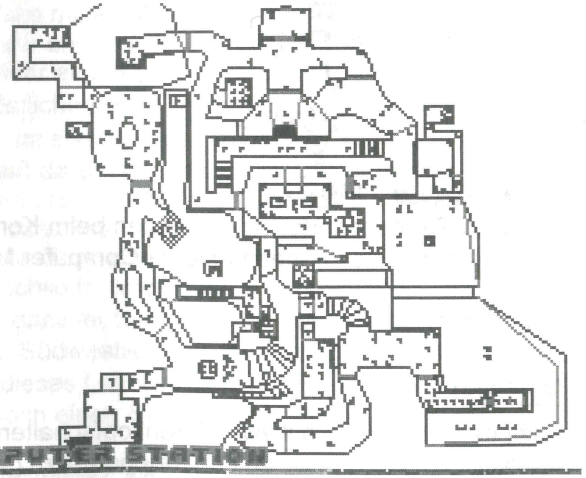


E1M6: CENTRAL PROCESSING

* An der ersten Kreuzung, an der man vorbei kommt, sollte man in die nordöstliche Ecke schauen. Man findet eine kleine Kammer mit Munition und einer grünen Rüstung. Achtung, dort schwirren LOST SOULS durch die Luft. Um sicher zu gehen, sollte man also zuerst eine Rakete in diesen

Raum feuern, damit die Fässer explodieren und sie in die ewigen Jagdgründe schicken.
* Kurz vor der blauen Türe befindet sich ein weiterer Raum südlich von Dir. Wenn man die blaue Türe erreicht, geht sie nach unten und man gelangt in diesen Raum. Geht man nun nach Süden, findet man eine weitere Türe. Man erhält ein Backpack und einen Strahlenschutzanzug; darüber hinaus wird man teilweise unsichtbar.
* Nördlich hiervon findet man einen Korridor. Mit der gelben Codekarte kann man hier eine Türe öffnen.
* Hinter der roten Türe im Südwesten gibt es einen grünen See. Dort findet man im Nordosten einen Strahlenschutzanzug. In der Mitte findet man einige Goodies. Im Südösten gibt es eine Nachtsichtgerät, man wird teilweise unsichtbar und gelangt zum Ausgang.
* In dem Korridor ganz im Osten gibt es eine farbige Wand. Wenn man sie berührt, erhält man die Codekarte.

VI.1.8 COMPUTER STATION



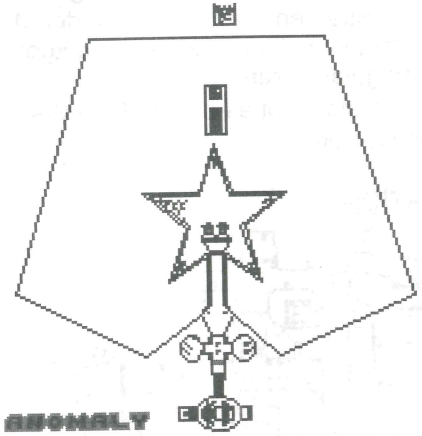
E1M7: COMPUTER STATION

* Im Südwesten gibt es eine Pfeiler, der sich senkt, wenn man sich auf der Treppe befindet. Wenn man ganz oben steht, kann man auf den Sims im Nordosten springen und erhält die Codekarte. Im Südosten findet man ein Maschinengewehr und ein Backpack. Dann springt man am besten in den See im Norden und rennt schnell durch den Tunnel in Richtung Nordwest. Im Westen dieses Tunnels findet man einen Strahlenschutzanzug und im Osten befindet sich ein Schalter. Legt man diesen Schalter um, gelangt

man an die Kettensäge. Verlasse kann man diesen Tunnel in Richtung Norden. Es lohnt sich allerdings hinter den Pfeiler zu schauen. Dort befindet sich die blaue Rüstung. Folgt man dann dem Fluß der Säure in Richtung Norden, kann man einen Supercharger mitnehmen. Weiter geht es nun in östlicher Richtung.

* Nachdem man die blaue Codekarte im Nordwesten geholt hat, öffnen sich zwei Türen, aus denen Aliens kommen. In der Mitte gibt es eine falsche Wand, die nach draußen führt und man wird teilweise unsichtbar.

VI.1.9 PHOBOS ANOMALY



MAP: PHOBOS ANOMALY

* Der einzige versteckte Raum befindet sich im Osten beim Korridor, der zur ersten Türe führt. Ganz im Osten findet man eine Computer Map.

VI.2 The Shores of Hell

VI.2.1 DEIMOS ANOMALY

* Im Südwesten gibt es eine Nische mit zwei Totenkopfschaltern. Zuerst betätigt man den östlichen davon, um an den Teleporter zu gelangen. Im Norden befindet sich ein Korridor mit Munition usw.
* Die südöstliche Ecke des großen Raumes in der Mitte verwandelt sich in einen Teleporter, mit dessen Hilfe man an die Plasmakanone gelangt, nachdem man den Schalter ganz im Westen, und einen weiteren Schalter, der sich an der kleinen Wand befindet, die aus dem Boden kommt, betätigt hat. (Der östliche Schalter öffnet die Passage zu der roten Codekarte.)

* Hinter der roten Tür ist ein blauer Schutzschild und eine Computerkarte.
* In der Mitte der südlichen Wand, bevor sich der Raum ausweitet, ist ein Gewehr versteckt.
* Wenn man den Teleporter benutzt, um in den großen Raum zu gelangen, findet man im Norden einen Aufzug. Man betätige den linken Schalter, um nach oben zu gelangen. Hier findet sich eine grüne Rüstung und eine Computerkarte. Um sie zu erhalten muß man im Nordosten die Wand berühren.
* Im Norden der großen, runden Insel, um die die grünen Giftschlacke fließt, gibt es eine versteckte Tür, wenn man nicht durch den westlichen Ausgang gegangen ist. Hier findet man einen Supercharger und einen Strahlenschutzanzug.
* Westlich davon gibt es einen Korridor mit einer speziellen Wand (man kann in östlicher Richtung ein «T» darauf erkennen). Die Wand östlich dieses Korridors versteckt zwei Dinge: ein Maschinengewehr und man wird teilweise unsichtbar. Man muß auf diese Wand feuern.
* In dem großen, runden Korridor im Norden gibt es eine Einbuchtung. Dies ist eine Falltüre mit einem versteckten Zugang in den Osten, wo man das Plasmagewehr und einen Teleporter findet. Des weiteren gibt es in dem runden Korridor einen Zugang zu einem Raum mit Lava.
* In der nordöstlichen Ecke hinter der Lava befindet sich eine versteckte Tür.
* **Warnung:** Im südöstlichen Teil dieses Weges bricht die Decke herunter. Man muß darum herum rennen und die grüne Wand im Osten berühren , um hier herauszukommen. Der südwestliche Teil führt wieder zurück in den Raum mit der Lava. Hier im Südwesten gibt es auch eine Türe, durch die man an einen Schutzschild gelangt (der Schutzschild ist hinter Kisten versteckt).
* In der Mitte, ganz im Süden gibt es einen Sims, der über der Säure entlangführt. Südwestlich hiervon findet man einen Berserker.
* Bevor man dieses Level verläßt sollte man sich noch einmal umdrehen, da man dann noch einen Supercharger findet.

VI.2.2 CONTAINMENT AREA

* Wenn man am südlichen Rand des Lagers entlang läuft (dem mit den ganzen Schachteln), kommt man an eine Schachtel, die sich nach unten senkt und man findet Munition für die Schrotflinte.
* Im südöstlichen Quadranten gibt es drei Kreise, an denen sich Gegenstände auf und ab bewegen. Der nördliche hat einen versteckten Korridor, der zur blauen Tür führt. Dort gibt es jede Menge Goodies.

* Im Südwesten (drei Korridore mit blauem Licht auf dem Boden und an der Decke) befindet sich ein halb versteckter Korridor in der nordwestlichen Ecke des Korridors ganz im Westen. Wenn man versucht, an das Backpack zu kommen, schließt sich der Weg hinter einem und die Wand vor dem Spieler bewegt sich nach unten. Achtung: man wird dann gleich von einigen LOST SOULS angegriffen. Das ist insbesondere lästig, weil sich die Türe hinter dem Spieler erst nach einer Weile wieder öffnet. In der südöstlichen Ecke an der schwarzen Wand gibt es einen Zugang in eine kleine Kammer. Deren südöstliche Ecke verbirgt an der Wand mit dem kleinen grünen Licht einen Weg zurück in die Territorien, die nicht versteckt sind. Der südlichste Bereich dieses Korridors (mit der schwarzen Wand) bewegt sich zur Seite und man erhält die Computerkarte.
* Im Süden des mittleren Quadranten gibt es einen Raum mit zwei Pfeilern, einer ist khakifarben und der andere besteht aus Röhren. Um dahin zu gelangen, verläßt man die drei Korridore mit dem blauen Licht auf genau demselben Weg wie man hineingekommen ist. Nun geht es nach rechts und gleich wieder die erste Abzweigung links. Der Raum auf der linken (östlichen) Seite ist derjenige den man gehen muß. Der khakifarbene Pfeiler hat am Nordende einen Schalter, mit dem man den anderen Pfeiler nach unten bewegen kann, um an die Plasmakanone zu gelangen.
* Im Süden des mittleren Quadranten gibt es einen Korridor mit Türen, aus denen LOST SOULS kommen. Um an ihnen vorbei zu gelangen, muß man schnell rennen. Sobald sie sich öffnen muß man einen nach dem anderen abschießen. Hinter der mittleren Tür gibt es eine geheime Passage, die in den Norden und zu einer Kettensäge führt. Wenn man sie hat, wird man von brennenden Schädeln aus einem versteckten Raum heraus angegriffen.
* Den gelben Schlüssel findet man in der Mitte Richtung Süden. Man folge dem blauen Licht und rennt am besten schnell wieder zurück, wenn man den Schlüssel hat.
* Der westliche Raum hinter der gelben Tür enthält die Kettensäge. Einfach nur den Schalter betätigen.
* Im östlichen Raum hinter der gelben Tür befinden sich drei weitere Räume auf der rechten Seite und drei Pfeiler kommen im Norden aus dem Boden. Der östliche Pfeiler öffnet die mittlere Türe, die den Raketenwerfer enthält. Zuerst betätigt man den mittleren Schalter in der südlichen Kammer und danach den westlichen Schalter in der nördlichen Kammer (Reihenfolge beachten). Die anderen Räume enthalten Aliens.

VI.2.3 REFINERY

* Der erste Raum im Osten enthält den Strahlenschutzanzug, die Kettensäge und einiges mehr.
* Im Südwesten gibt es einen Korridor, der in den Raum mit der blauen Codekarte führt. Um dahin zu gelangen, muß der blaue Raum verlassen werden und dann zweigt man zweimal nach rechts ab. Nun geht man immer geradeaus, bis der Lavasee sichtbar wird. In diesen See muß man hinein springen und in Richtung Norden rennen. Man muß sich sehr beeilen.
* Im Südosten gibt es einen halbversteckten Käfig mit LOST SOULS. Über die nordwestliche Ecke gelangt man an ein Backpack.
* Folgt man dem Korridor hinter der blauen Tür durch den offenen Bereich und dem Raum mit all den Pfeilern und den blinkenden Lichtern, so gelangt man an die grüne, giftige radioaktive Brühe. Wenn man nun um die Ecke im Südosten biegt, findet man einen Strahlenschutzanzug. In der Mitte der östlichen Wand gibt es einen Korridor, der in einen Raum mit einem Supercharger führt.

VI.2.4 COMMAND CENTER

* Der Raum, in den die ersten beiden Wege führen, hat zwei angrenzende, versteckte Kammern (zwischen dem Raum und der Treppe). Die Türen befinden sich im Süden und öffnen sich automatisch, Achtung, auch hier kommen Aliens heraus, aber dafür gibt es neue Munition.
* Der Grat im Osten des Raumes führt zu einer grünen Rüstung, Die anderen Sachen, die dort herumliegen, schaden Dir nur.
* Der Grat im Westen ist ebenfalls begehbar.
* Im Südwesten gibt es einen zickzackförmigen Raum. In diesem Raum gibt es einen Schalter. Wenn dieser betätigt wird, kann man das Feuer in der Nordwestecke durchlaufen. Der Teleporter, an den man nun gelangt, bringt den Spieler in einen feuerfesten Bereich. Die Wand mit dem Schädel führt zu einem anderen Raum mit einem Transporter. Mit diesem Transporter gelangt man an den Schalter für das geheime Level.
* Der mittlere Quadrant im Süden befindet sich hinter einem großen Pfeiler und einer Tür. Geht man durch diese Tür, so gelangt man in einen Raum mit Türen an allen Seiten. Diejenige, die in den Osten führt ist die richtige. In diesem Raum gibt es eine versteckte Türe in der nordöstlichen Ecke (bei dem Feuer). Diese Tür führt zu einer Kettensäge,
* Ein Strahlenschutzanzug wird in dem Raum mit der runden Falltür von einem Dämon bewacht. Im Norden gibt es einen langen, grünen, giftigen

Korridor, der zu einem C-förmigen, grünen See im Westen führt. Im Norden dieses Sees gibt es eine Tür (hinter dem Clip). Wenn man durch diese Tür geht gelangt man zu einem grünen Minotaur. Weiter im Norden ist ein See mit einem Pfeiler in der Mitte, auf dem sich eine Plasmakanone befindet.

VI.2.5 FORTRESS OF MYSTERY

* Geheimnisse in diesem Level sind nicht bekannt.

VI.2.6 HALLS OF THE DAMNED

* In der südöstlichen Ecke, hinter der braunen Wand, befindet sich Munition.

VI.2.7 SPAWNING VATS

* Im Südwesten ist ein Raum mit einem Strahlenschild und grünen Flecken in den Nischen entlang der Wand. Die südwestliche Nische führt zu einem Korridor, der in den Süden führt. So gelangt man in die Kammer mit dem Teleporter. Mit Hilfe des Teleporter kommt man an eine rote Türe, hinter der sich ein Schalter befindet. Betätigt man diesen Schalter wird ein weiterer geheimer Raum sichtbar. Die rote Codekarte befindet sich im Süden in der Mitte auf einem Pfeiler innerhalb der Vakuum-Zelle am östlichen blauen Korridor.
* Im Nordwesten gibt es einen Raum, in dem sich Gegner befinden Die dritte Nische führt in einen Korridor mit einem sehr dunklen Loch. Im Nordosten gibt es einen Schalter, mit dem man an weitere Munition gelangt, und im Südwesten befindet sich die Plasmakanone.

VI.2.8 TOWER OF BABEL

* Geheimnisse in diesem Level sind nicht bekannt

VI.3 Inferno

VI.3.1 HELL KEEP

* Hinter der Tür zur Hölle muß man der linken Straße folgen. Wenn man aus dem Tunnel herauskommt, gelangt man an eine Wand im Südosten, die nicht echt ist. Hier kann man ein Gewehr mitnehmen.
* Im Norden hinter dem langen Korridor, der in den Westen führt, gibt es einen kleinen Raum mit grauen Wänden. Dieser befindet sich hinter einer großen Kammer mit feuergeröteten Wänden und kleinen Podesten. In dem kleinen Raum gibt es einen Raketenwerfer.

VI.3.2 SLOUGH OF DESPAIR

* Um an das Maschinengewehr zu gelangen, folgt man der Wand auf der rechten Seite (West). Die Wand wird im Boden versenkt, wenn man über die rote Fliese geht.
* Die zweite Abzweigung im Osten führt zu einigen Käfigen mit Gegnern. Um in diese Käfige zu gelangen, muß man über das rote Dreieck gehen. Die Böden der Käfige werden nach unten gesenkt und die Wand hinter einem kommt herunter.
* Die Plasmakanone ist im westlichen Teil des Pfeilers versteckt. Man sieht sie, wenn man mit dem Rücken zur zweiten Abzweigung steht.

VI.3.3 PANDEMONIUM

* Das BFG9000 befindet sich im Südosten der Lava in der Mitte. Man gelangt zu dieser Lava aus dem Raum, aus dem man den langen Ost-West-Korridor überblicken kann.
* Einer der Räume ganz im Norden hat zwei Luftschächte. Sie befinden sich in der Nähe eines Gebildes, das aussieht wie ein Bus (steht längs Richtung Norden). Wenn man darauf steht, wird die Wand auf der westlichen Seite der Treppe in den Boden versenkt. Damit gelangt man an die Computerkarte. Ein Teil der Wand östlich der Treppe wird in den Boden versenkt, sobald sie berührt wird.

VI.3.4 HOUSE OF PAIN

* In dem Bereich mit dem Lavafluß und den Kartons im Westen befindet sich versteckte Munition hinter der östlichen Wand in der südöstlichen Ecke.

VI.3.5 UNHOLY CATHEDRAL

* In der Kathedrale befinden sich zwei Teleporter für jeweils zwei Personen. Mit den beiden nördlichen davon gelangt man in den Norden zu einem Korridor. Dieser Korridor führt zu einem geheimen Weg in den Nordwesten.
* Im Osten ist der Raum mit dem Ausgang (im Norden) und eine Tür, die in den Osten führt. Diese Tür führt zu einer Kammer, aus dem jede Menge Gegner herausströmen. Im Osten dieses Raumes hinter dem Schädel findet man das BFG9000.

VI.3.6 MT. EREBUS

* Im Norden gibt es ein seltsames Gebilde, das von Nordwesten nach Südosten verläuft. Dieses Gebilde verfügt über eine geheime Tür in der

Mitte des nordöstlichen Bereiches. Des weiteren gibt es hier einen Teleporter in der Mitte des südwestlichen Teiles. Mit Hilfe des Teleporter gelangt man auf ein hohes Gebilde, das sich weiter im Norden befindet. Wenn man hier hinunterspringt, kann man sich die Kettensäge holen.

* Den Ausgang befindet sich im Norden des Startpunktes hinter einer blauen Türe.

VI.3.7 GATE TO LIMBO

* Der zentrale Lavasee mit dem Pfeiler, der von Medizinkisten umgeben ist, ist hohl. Die rote Tür führt zu einer gelben Tür. Diese gelbe Tür öffnet die Türe, die man im Nordosten sieht. Um an diese zu gelangen, benutzt man den Teleporter hinter der roten Tür im Nordwesten des Sees.
* Im Südwesten ist ein großer Lavasee. Hinter dem großen Pfeiler im Nordwesten des Sees befindet sich eine rote Tür, die zu einem Teleporter führt. In dem Teleporter befinden sich Goodies.
* Im Nordwesten ist ebenso ein Lavasee und eine rote Tür, die via Transporter zu der gelben Tür hinter dem Ausgang führt.
* Im Norden in der Mitte kann man Strahlenschutzanzüge finden, und zwar in der südöstlichen Ecke und rote Türen nördlich der beiden Pfeiler. Die westliche rote Türe führt zu einem Schalter. Wenn dieser betätigt wurde gelangt man an die gelbe Codekarte. Man kann auch durch die östliche rote Tür dort hingegangen.

VII **Multiplayer-Mode**

Wie funktioniert der Multiplayer Mode?

Ein Multiplayer-Game kann entweder über entsprechende Kommandozeilenparameter[6] oder über das Setup-Programm gestartet werden: - Setup ausführen
- Option RUN Network (...) auswählen
- Geeignete Verbindung herstellen

DOOM arbeitet mit allen gängigen Netzwerken (NetWare Lite, Windows for Workgroups, LANtastic u.v.a.).
Eine serielle Verbindung per Modem oder Null-Modem-Kabel ermöglicht es, auch ohne Netzwerk im Multiplayer-Mode zu spielen. Voraussetzung hierfür ist allerdings eine Verbindung mit min. 9600 Baud und mindestens die Version DOOM V.1.2.

Bei einer Modem-Verbindung sollte man wie folgt verfahren:
- COM-PORT initialisieren
Bsp.: **mode comN:96,n,8,1,p**
(Hierbei steht N für die Nummer des COM-Ports)

- ERRORCORRECTION deaktivieren
Bsp.: **echo [7]atzs46=0&q0>comN**
(Hierbei steht N für die Nummer des COM-Ports)
Anwahl des Mitspielers
Bsp.: **echo atdtnnnnn >comN**
(Hierbei steht "nnnnn" für die Telephonnummer des anderen Spielers)

-der andere Spieler muß zuvor sein Modem mit
echo ats0=1 >comN (oder echo ata >comN)
auf automatische Rufannahme geschaltet haben.

- sobald die Modemlautsprecher abgestellt sind, müssen beide Spieler das Setup-Programm ausführen und den Multiplayer-Mode auswählen (s.o.)

---

[6] Siehe Abschnitt Kommandozeilenparameter dieser Dokumentation.
[7] konsultieren Sie ggf. Ihr Modemhandbuch für die korrekte Sequenz

In DOOM können sich die einzelnen Spieler gegenseitig sehen und beobachten, wie bspw. der andere mit schmerzverzerrtem Gesicht zusammenbricht. Die Spieler können in DOOM natürlich auch gemeinsam als ein Team arbeiten. In diesem kooperativen Modus "sehen" sich die Spieler gegenseitig im Automap-Mode. Darüber hinaus können sie den Spielverlauf aus der Sicht des Partners betrachten. Ganz hartgesottene können selbstverständlich auch gegeneinander spielen, im sog. DeathMatch-Mode.

Besonderheiten des Multiplayer-Mode

Pause, Speichern und Laden:

Wenn man sich im Multiplayer-Mode befindet, funktionieren einige Dinge anders als gewöhnlich. Bspw. wird durch das Aktivieren eines Menüs oder einer Option das Spiel **nicht** angehalten. Dadurch können die anderen Spieler einfach weitermachen. Es empfiehlt sich deshalb, zuerst einen sicheren Ort aufzusuchen, bevor man die Bildschirmgröße oder den Sound neu einstellt.
Beim Speichern eines Multiplayer-Games wird der Spielstand auf den Rechnern aller Teilnehmer gesichert, - und zwar in genau dem Slot den man für das Speichern gewählt hatte. Damit wird jedes andere dort früher gespeicherte Spiel überschrieben. Die einzelnen Spieler sollten sich also vor Beginn des Spieles auf einen Slot einigen, damit kein unerwünschtes Löschen stattfindet.
Während ein Multiplayer-Game läuft kann kein Spiel geladen werden. Um ein gespeichertes Spiel zu laden, müssen alle Spieler ihr gegenwärtiges Spiel beenden und das Spiel neu starten. Um ein gespeichertes Spiel zu laden, kann man es entweder über einen Kommandozeilenparameter oder über das Setup-Menü starten.

In einem Multiplayer-Game hat die Uniform jedes Spielers eine andere Farbe. Jeder Spieler sieht seine Farbe in der Statusleiste. Sie wird dort als Hintergrund des Gesichts des Spielers angezeigt. Folgende Farben sind möglich:
Braun, Indigo (Schwarz), Grün und Rot.
Mit <F12> kann man sich in einen anderen Spieler hineinversetzen und man sieht die ganze Szenerie aus seinem Blickwinkel. Ein weiterer Druck auf <F12> bringt Dich zum nächsten Spieler. Achtung: Die Statusleiste bezieht sich aber immer auf Dich, und das Spiel geht weiter. Wenn also der Bildschirm rot wird, war es nicht der andere Spieler, der getroffen wurde.
In einem Multiplayer-Game kann man sich mit den anderen Spielern über den sog. Chat-Mode unterhalten. Möchte man eine Nachricht an alle Mitspieler senden, wird durch Drücken von «T» ein Cursor am Bildschirm angezeigt, und man kann eine Nachricht schreiben. Um eine Nachricht nur an einen

bestimmten Mitspieler zu übermitteln, muß man statt dem «T» den Anfangsbuchstaben der Farbe dieses Mitspielers eingeben (B,I,G,R).
Nachrichten können auch per Makro versandt werden, indem der Anfangsbuchstabe des Mitspielers eingegeben wird und mit <ALT-n> die Nummer des Makros angegeben wird.
Werden in einem Multiplayer Game Waffen aufgehoben, so bleiben diese für die anderen Mitspieler verfügbar. Nur die Waffen von getöteten Gegnern (former human Sergeants) nicht.
Die einzelnen Spieler können keine Goodies oder Waffen untereinander austauschen.
Wenn ein Mitspieler stirbt, kann er noch einmal von vorne anfangen, allerdings kann es dann vorkommen, daß er nicht mehr genug Sanitätskästen oder Munition findet, da dies unter Umständen bereits von den anderen Spielern aufgebraucht wurde. Ebenfalls kann es vorkommen, daß bereits alle Monster tot sind.

Cooperative Mode

Im Kooperativen Modus, in dem die Spieler miteinander spielen, beginnen alle Mitspieler im selben Bereich.
Der Automap-Mode funktioniert wie bisher, nur daß jeder Spieler in seiner ihm eigenen Farbe angezeigt wird.

DeathMatch-Mode

Im DeathMatch-Mode spielt jeder Spieler für sich und gegen alle anderen Mitspieler. Es empfiehlt sich also, zuerst einmal alle Dämonen und anderen Gegner aus dem Weg zu räumen um das Schlachtfeld für den letzten Kampf Mann gegen Mann freizumachen.
In diesem Modus kann natürlich nicht mit <F12> zu einem Mitspieler «hinübergeschaltet» werden.
Des weiteren beginnt hier jeder Spieler in einer völlig anderen Gegend.
Darüber hinaus beginnt man jedesmal, nachdem man gestorben ist an einem anderen, durch einen Zufallsgenerator ausgewählten, Ort. Man muß den gegnerischen Spieler also zuerst einmal suchen und finden, bevor man gegen ihn kämpfen kann.
In der Statusleiste wird statt des Bereichs ARMS ein neuer Bereich angezeigt: FRAG - hier erscheint die Anzahl, wie oft man schon seinen Gegner getötet hat.
Der Autmap-Mode funktioniert in diesem Modus etwas anders: Die Mitspieler werden auf der Karte nicht angezeigt.

VIII **Anhang**

VIII.1 Undokumentierte Tasten:

Mit dem Punkt und dem Komma kann man jeweils einen Schritt nach rechts oder links machen, wobei sich der Blickwinkel nicht verändert. Dies ist sehr nützlich, um Gegnern auszuweichen und schneller, als <ALT>-Cursor.

VIII.2 Multiplayer-Mode funktioniert nicht

Möchten mehrere Spieler gemeinsam im Multiplayer-Mode spielen, so benötigt jeder von ihnen eine eigene lizensierte Version. D.h. jeder muß seine eigene Version KAUFEN!

VIII.3 An alle, die nicht mehr aufhören können

DOOM ist ein Spiel, das sowohl von der Realisierung, als auch von der technischen Seite her jeden begeistert. Aber man sollte nicht sein Leben davon bestimmen lassen. Die sehr realistischen Darstellungen können sonst beim einen oder anderen das berühmte DOOM-Syndrom hervorrufen!

Du weißt, daß Du vom DOOM-Syndrom befallen bist, wenn...

... Du beim Öffnen Deiner Schlafzimmertür nicht den Lichtschalter betätigst, sondern zuerst einmal eine Rakete hineinfeuerst.
... Du mit einer Kettensäge unter dem Kopfkissen schläfst und dies mit den Worten rechtfertigst, "man weiß nie, wer sich alles in der Dunkelheit aufhält".
... Du Dir über Verletzungen keine Gedanken mehr machst, da ja an jeder Ecke Verbandskästen herumliegen.
... Dein "Maus-Finger" jedesmal zuckt, wenn jemand aus dem Aufzug kommt.
... Du Wände nach versteckten Türen abklopfst.
... Du im Schwimmbad zuerst den Strahlenschutzanzug suchst, bevor Du ins Becken springst.
... Du gerne eine Kettensäge hättest - nur für alle Fälle.
... Du Dir einen Strahlenschutzanzug und ein Nachtsichtgerät kaufst - man kann ja nie wissen.